

# **Les Loups-Garous de Thiercelieux**

**– Recueil des nouveaux personnages –**

<b>L’Ame en peine</b>	<b>p. 2</b>
<b>L’Apprentie Voyante</b>	<b>p. 2</b>
<b>L’Assassin</b>	<b>p. 3</b>
<b>L’Astrologue</b>	<b>p. 4</b>
<b>Cassandra, La Tueuse de Loups-Garous</b>	<b>p. 4</b>
<b>Le Chef de Meute</b>	<b>p. 5</b>
<b>Le Corbeau</b>	<b>p. 5</b>
<b>Le Couche Tard</b>	<b>p. 6</b>
<b>Le Détective</b>	<b>p. 6</b>
<b>Le Devin</b>	<b>p. 7</b>
<b>La Diseuse de Bonne Aventure</b>	<b>p. 8</b>
<b>Dr. Jekyll et Mr. Hyde</b>	<b>p. 8</b>
<b>L’Espion</b>	<b>p. 9</b>
<b>Le Fanatique</b>	<b>p. 9</b>
<b>Le Graphologue</b>	<b>p.10</b>
<b>L’Homme des Bois</b>	<b>p.10</b>
<b>L’Hypnotiseur</b>	<b>p.11</b>
<b>L’Immortel</b>	<b>p.12</b>
<b>L’Imposteur</b>	<b>p.12</b>
<b>Le Justicier</b>	<b>p.13</b>
<b>La Lectrice de Rêves</b>	<b>p.13</b>
<b>Le Mage</b>	<b>p.14</b>
<b>Le Magistrat</b>	<b>p.14</b>
<b>Le Maire</b>	<b>p.15</b>
<b>Le Maître du Destin</b>	<b>p.17</b>
<b>Le Marchand de Sable</b>	<b>p.18</b>
<b>Le Mathématicien</b>	<b>p.18</b>
<b>Le Mauvais Esprit</b>	<b>p.19</b>
<b>Le Prêtre</b>	<b>p.20</b>
<b>Le Tavernier</b>	<b>p.20</b>
<b>Le Traître</b>	<b>p.21</b>
<b>Le Transformiste</b>	<b>p.22</b>
<b>Le Trappeur</b>	<b>p.23</b>
<b>Rappel des tours de jeu</b>	<b>p.24</b>

## L'Ame en peine

### *Description*

Si le joueur qui incarne l'Ame en peine vient à mourir durant la partie, il ne trouvera pas le repos avant d'avoir pu aider les Villageois à se débarrasser des Loups-Garous. Ainsi, l'Ame en peine devra renseigner les Villageois sur l'identité d'un des habitants avant de pouvoir enfin reposer en paix.

### *Règles*

Tant que le joueur qui incarne l'Ame en peine n'a pas été éliminé, il est considéré comme un Simple Villageois. Une fois que le joueur qui incarne l'Ame en peine est éliminé de la partie (pour une raison ou pour une autre), le Meneur de Jeu retourne normalement sa carte et révèle à tous les autres joueurs son identité. Le joueur qui incarne l'Ame en peine ne quitte toutefois pas le cercle de jeu. Ce joueur devra au contraire rester attentif à tout ce qui se passe dans le Village pendant les nuits (en restant bien entendu dorénavant éveillé). A n'importe quel moment du jeu, mais toujours pendant une journée et jamais pendant et après le vote de la fin de la journée pour désigner le joueur éliminé ce tour-ci, un joueur encore en vie peut prononcer la phrase suivante « *Ame en peine, si tu veux trouver le repos éternel, aide nous et dit nous ce que tu sais de ....* », en précisant le nom d'un joueur encore en vie. L'Ame en peine doit alors dire à haute voix tout ce qu'elle sait sur le joueur concerné en relation avec la partie en cours. Si elle connaît son identité, elle devra la donner. Si elle sait que ce personnage a été sauvé de la mort par la Sorcière, elle devra également l'indiquer.

*Exemple* : Lors des discussions d'une journée, un joueur s'écrie soudain « *Ame en peine, si tu veux trouver le repos éternel aide nous et dit nous ce que tu sais à propos de Nathan* ». L'Ame en peine pourrait alors répondre « *Hélas, je ne connais pas l'identité de Nathan. Mais je sais que sa maison a été protégée par un piège du Trappeur il y a deux tours et qu'il a été hypnotisé lors de la dernière nuit* ». L'Ame en peine n'a pas le droit de mentir et n'est pas autorisé à révéler des indications sur d'autres joueurs (par exemple, elle ne peut pas dire, « *Nathan a été tué par les Loups-Garous qui sont Adrien et Noémie mais sauvé par le Sorcière qui est Steeve* »).

Une fois qu'elle a parlé, l'Ame en peine quitte définitivement le jeu pour trouver le repos éternel. Si l'Ame en peine a été appelée en cours de partie et que les Villageois sont victorieux, elle sera elle aussi considérée comme ayant remportée la partie. L'Ame en peine répondra toujours à l'appel du premier joueur qui prononcera la formule.

- *Un joueur qui incarne un Loup-Garou peut appeler l'Ame en peine comme n'importe quel autre joueur.*
- *Un joueur qui appelle l'Ame en peine doit prononcer la formule exacte, sinon l'Ame en peine ne se réveillera pas et attendra qu'un autre joueur lui demande son aide avec la formule correctement prononcée.*

## L'Apprentie Voyante

### *Description*

L'Apprentie Voyante connaît encore quelques difficultés pour maîtriser parfaitement sa boule de cristal. Quand elle tente de découvrir l'identité d'un habitant, les ondes des voisins de celui-ci se mêlent à sa vision. Même si l'Apprentie Voyante cherche à s'améliorer, ses erreurs de jeunesse peuvent parfois s'avérer extrêmement utiles dans la chasse au Loups-Garous...

### *Règles*

Chaque nuit, le Meneur de Jeu appelle l'Apprentie Voyante et dit : « L'Apprentie Voyante se réveille et me désigne un joueur dont elle cherche à découvrir l'identité. » Le Meneur de Jeu prend alors connaissance en secret de l'identité du joueur désigné ainsi que de ses deux voisins. Ils mélangent leurs cartes personnage et les montrent à l'Apprentie Voyante après quoi il lui demande de se rendormir. Le Meneur de Jeu remet devant chaque joueur sa carte personnage.

- *Si l'Apprentie Voyante est elle-même la voisine du joueur qu'elle a désigné, le Meneur de Jeu lui montrera (après les avoir mélangé) les cartes de ses deux voisins ainsi que celle de l'autre voisin du joueur qu'elle a désigné.*
- *S'il reste seulement trois joueurs ou moins autour de la table en plus de l'Apprentie Voyante, l'Apprentie Voyante ne peut pas utiliser son pouvoir.*

## **L'Assassin**

### *Description*

L'Assassin a pour mission d'éliminer un certain nombre de personnages du Village. Peu importe que ceux-ci soient dévorés par les Loups-Garous, empoisonnés par la Sorcière ou conduits sur le bûcher, l'important est qu'aucun d'entre eux ne survive...

### *Règles*

L'Assassin se réveille uniquement lors du tour de préparation. Le Meneur de Jeu dit « *L'Assassin se réveille et m'indique les joueurs dont il souhaite l'élimination au cours de la partie* ». L'Assassin doit alors montrer au Meneur de Jeu un nombre de joueurs identique au nombre de Loups-Garous introduit dans cette partie plus un (l'Homme des Bois ne compte pas comme un Loup-Garou, le Chef de Meute si). L'Assassin gagne la partie uniquement si tous les personnages qu'il a désignés viennent à être éliminés au cours de la partie d'une façon ou d'une autre (dévorés par les Loups-Garous, condamnés à mort pendant la journée, etc.). Lorsque le dernier de ces joueurs est éliminé, la partie s'arrête immédiatement et l'Assassin est déclaré vainqueur. Au cours de la partie, l'Assassin joue comme s'il était un Simple Villageois mais essaie naturellement d'influencer les débats en sa faveur !

- *Il est conseillé au meneur de jeu d'inscrire secrètement le nom des joueurs désignés par l'Assassin sur une feuille de papier en guise d'aide-mémoire.*
- *Si la partie s'arrête car tous les Loups-Garous ont été éliminés, l'Assassin ne peut pas être déclaré vainqueur si un ou plusieurs des joueurs qu'il avait désigné sont toujours en vie.*
- *Si l'Assassin est l'un des Amoureux, il ne peut pas choisir son partenaire pour être l'une de ses victimes. Dans ce cas, l'autre Amoureux est également déclaré vainqueur si l'Assassin parvient à ses fins (précision ultime : l'autre Amoureux est également déclaré vainqueur s'il est toujours en vie en fin de partie alors que tous les Loups-Garous ont été éliminés même si l'Assassin ne peut être déclaré vainqueur car il n'a pas réussi à éliminer toutes ses victimes).*

## **L'Astrologue**

### *Description*

Eclipse de lune et de soleil, l'Astrologue devra savoir exploiter au mieux ses connaissances du cycle des planètes pour aider le Village dans sa lutte contre les Loups-Garous... Il conviendra en particulier de profiter de la prochaine nuit sans lune pour enquêter et tuer avant d'être dévoré...

### *Règles*

Chaque nuit, le Meneur de jeu appelle l'Astrologue en disant : « L'Astrologue se réveille et m'indique s'il désire utiliser l'un de ses pouvoirs cette nuit ». Après avoir répondu (en silence !) par l'affirmative ou la négative, l'Astrologue se rendort. L'Astrologue possède trois pouvoirs qu'il doit impérativement utiliser dans l'ordre suivant :

- 1) Eclipse de lune : Le premier pouvoir de l'Astrologue élimine la nuit suivante. Il y aura donc 2 tours de jour normaux coups sur coups (donc le Village devra effectuer 2 votes).
- 2) Eclipse de soleil : Le deuxième pouvoir de l'Astrologue supprime la journée suivante. Sitôt que ce pouvoir est joué, on recommence immédiatement une nouvelle nuit (le tour de l'Hypnotiseur, du Magistrat et du Tavernier sont donc supprimés pour cette première nuit). Le Meneur de Jeu révélera les personnages tués pendant les deux nuits seulement au réveil de la deuxième nuit.
- 3) Nuit sans lune: Le troisième pouvoir de l'Astrologue supprimer le Tour des Loups-Garous lors de la nuit suivante. La prochaine nuit se déroule donc normalement mais les Loups-Garous ne se réveillent pas !

Une fois que l'Astrologue a utilisé ses trois pouvoirs, il n'est plus réveillé par le Meneur de Jeu.

## **Cassandra, la Tueuse de Loups-Garous**

### *Description*

Armée de son pistolet et de munition en argent, Cassandra sillonne le Monde pour traquer sans relâche les Loups-Garous. Elle s'est récemment installée au Village de Thiercelieux présentant que certaines bêtes féroces ne tarderaient pas à y sévir.

### *Règles*

Cassandra la Tueuse de Loups-Garous est un personnage qui possède ses propres conditions de victoire dans la partie (comme l'Assassin et le Fanatique). Chaque nuit, le Meneur de Jeu dit : « Cassandra, la Tueuse de Loups-Garous se réveille et m'indique si elle veut se servir de son arme cette nuit ». Si elle le désire, Cassandra peut alors désigner un joueur au Meneur de Jeu. Ce personnage est tué par une balle en argent de la Tueuse. Au réveil du Village, le Meneur de Jeu indique l'identité du joueur éliminé par Cassandra en précisant que celui-ci est mort d'une balle en argent. Dès que Cassandra est parvenu à éliminer 2 Loups-Garous de cette façon, la Tueuse est déclarée vainqueur et la partie est terminée. Si Cassandra se trompe deux fois en éliminant des Villageois non Loups-Garous, celle-ci est éliminée au réveil du Village dès que l'identité de sa deuxième victime est révélée. La partie se poursuit alors normalement (les Villageois discutent et votent pour éliminer un joueur). Si Cassandra est encore en vie à la fin de la partie sans qu'elle

soit parvenue à éliminer deux Loups-Garous par elle-même, elle n'est pas considérée comme ayant remporté la partie avec les autres Villageois.

- *Lorsque Cassandra utilise son arme, sa victime est également montrée à la Sorcière qui peut choisir de la guérir si elle dispose encore de sa potion de guérison. Le Meneur de Jeu ne précisera pas à la Sorcière qui a été mangé par les Loups-Garous ou tué par Cassandra. Cette règle s'applique également au tour du Dr. Jekyll si celui-ci se réveille.*

## Le Chef de Meute

### *Description*

Le Chef de Meute est un Loup-Garou dont l'ouïe et la vue sont particulièrement développées. Il peut ainsi facilement repérer les agissements des habitants du Village lorsque ceux-ci utilisent leurs différents pouvoirs pendant la nuit.

### *Règles*

Si vous décidez de jouer avec la carte « Chef de Meute », retirez une carte « Loup-Garou » de la partie. Le Chef de Meute est considéré comme un Loup-Garou à la seule différence qu'il possède une capacité particulière (tous les pouvoirs, événements, etc. affectant les Loups-Garous s'appliquent donc également au Chef de Meute). La nuit, pendant le tour des personnages spéciaux (le Transformiste, le Marchand de Sable, le Mage, la Voyante, ...), le Chef de Meute a le droit d'essayer d'entrouvrir les yeux pour essayer de repérer l'identité véritable des différents joueurs. Attention à rester discret, sans quoi les autres joueurs découvriront qui est le Chef de Meute (à moins qu'ils ne pensent qu'il s'agisse du Détective...). Attention, **le Chef de Meute ne peut utiliser cette capacité que lors des nuits qui suivent directement une journée pendant laquelle un Loup-Garou a été tué par les Villageois** (en ayant été amené au bûcher ou en ayant été la victime du Chasseur, par exemple).

- *Si le Détective est joué, lors du tour de préparation, le Meneur de Jeu doit demander au Chef de Meute de lui faire un geste afin qu'il puisse clairement l'identifier et ainsi ne pas le confondre avec le Détective.*

## Le Corbeau

### *Description*

Le Corbeau est un Simple Villageois qui après sa mort, se transformera en un oiseau pouvant annoncer le destin... ou semer le trouble dans les esprits déjà confus des Villageois.

### *Règles*

Lorsque le Corbeau est tué, le joueur continue à observer la partie. Tout à la fin de la nuit suivant la nuit ou la journée pendant laquelle il a été tué (juste avant que les Villageois ne se réveille), le Corbeau lance un dé.

- Si le Corbeau a été tué par les Loups-Garous : sur un résultat de 1 ou 2, le Corbeau place sa carte face visible devant un joueur jouant avec les Villageois. Sur un résultat de 3 à 6, le Corbeau place sa carte face visible devant l'un des Loups-Garous.
  - Si le Corbeau a été tué par les Villageois (pendant la journée ou par l'effet d'un pouvoir spéciale au cours d'une nuit) : sur un résultat de 1 ou 2, le Corbeau place sa carte face visible devant un l'un des Loups-Garous. Sur un résultat de 3 à 6, le Corbeau place sa carte face visible devant un joueur jouant avec les Villageois.
- *Lorsque le Corbeau est l'un des Amoureux et meurt par amour (suite au décès de l'autre Amoureux), il est considéré comme ayant été tué par la même cause que son compagnon. Par exemple, si l'autre Amoureux a été dévoré par les Loups-Garous, alors on considère que le Corbeau a aussi été tué par les Loups-Garous.*

## Le Couche tard

### *Description*

Le Couche tard aime passer ses soirées à discuter avec les habitants du Village ou à rendre des visites aux citoyens du sexe opposé... S'il est mal perçu par les habitants du Village pour ses nombreuses aventures nocturnes, il dispose toutefois toujours d'excellents alibis pour les heures des différents crimes et il ne saurait donc être un suspect aux yeux de la population locale.

### *Règles*

Chaque nuit, le Meneur de Jeu dit « *Le Couche tard se réveille et m'indique par qui il pense avoir été vu cette nuit* ». Le Couche tard se réveille et désigne alors en silence au Meneur de Jeu un autre joueur. Le Meneur de Jeu touche alors en silence le joueur qui vient de lui être désigné pour que celui-ci se réveille et prenne connaissance de l'identité du Couche tard. Les deux joueurs n'ont pas le droit d'essayer de communiquer entre eux (seul un petit « coucou » de la main de la part du couche tard est autorisé !). Après s'être dévisagé, les deux joueurs se rendorment et le tour se poursuit.

- *Attention : le joueur réveillé par le Couche tard ne lui révèle pas sa carte personnage. Le seul intérêt du Couche tard est donc de pouvoir se disculper, nuit après nuit, auprès d'un autre habitant du Village.*

## Le Détective

### *Description*

Le Détective récolte, dans le plus grand secret, des indices pour essayer de démasquer les Loups-Garous. Mais il doit être vigilant à ne pas se faire repérer sans quoi il sera muté dans une autre région par ses supérieurs. Ceux-ci ne sauraient en effet accepter qu'un des leurs enquête publiquement sur une affaire de Loups-Garous... Voyons, la police ne croit pas à ces histoires issues de l'imagination des gens !

### *Règles*

Pendant la nuit, le Détective peut entrouvrir les yeux pour essayer de découvrir l'identité des autres personnages. Mais contrairement à la Petite Fille et au Fanatique, le Détective ne peut pas

utiliser cette capacité pendant le tour des Loups-Garous. C'est uniquement pendant le tour des autres personnages (Le Transformiste, Le Marchand de Sable, Le Mage, La Voyante, ...) que le Détective a le droit d'espionner ce qui se passe dans le Village. Le Détective ne peut pas utiliser sa capacité pendant le Tour du Maire et pendant le Tour de préparation. Si le Meneur de Jeu attrape le Détective en pleine tentative d'espionnage (c'est à dire qu'il le voit entrouvrir les yeux ou remuer un peu trop visiblement des paupières), il doit immédiatement éliminer le Détective de la partie (le Détective est muté par ses supérieurs sur une autre affaire dans une région lointaine...). Attention, **le Détective ne peut utiliser cette capacité que lors des nuits qui suivent directement une journée pendant laquelle aucun Loup-Garou n'a été tué par les Villageois ET où au moins un Villageois** (peu importe le personnage) est **mort** (en ayant été amené au bûcher ou en ayant été la victime du Chasseur, par exemple).

- *Le Détective ne se réveille donc pas la première nuit.*
- *Le Meneur de Jeu ne joue pas contre le Détective. Le Meneur de Jeu fait simplement office d'arbitre pour voir si le Détective effectue son travail discrètement. Le Meneur de Jeu ne doit ainsi pas chercher à tout prix à démasquer le Détective. Ainsi, il n'a pas le droit d'éliminer le Détective s'il devine par déduction son identité (en connaissant par exemple l'identité de tous les autres joueurs) ou parce qu'il aurait vu sa carte pendant le tour de la Voyante, par exemple. Le Meneur de Jeu ne doit donc exclure le Détective que s'il le prend en flagrant délit d'espionnage et qu'il n'existe pas pour lui le moindre doute. Si le Meneur de Jeu se trompe de personnage en croyant attraper le Détective, le joueur qu'il a désigné est tout de même éliminé puisque ce joueur aura vraisemblablement tenté de tricher (c'est pas beau ça !).*

## Le Devin

### *Description*

Le Devin a, une fois dans la partie, le pouvoir de deviner quelle va être la victime des Loups-Garous lors de la prochaine nuit. Il arrive même parfois que le Devin découvre que les Loups-Garous choisiront de dévorer l'un des leur !

### *Règles*

Le Devin se réveille toutes les nuits. Il ne peut toutefois utiliser son pouvoir qu'une seule fois par partie. Le Meneur de Jeu dit « *Le Devin se réveille et m'indique s'il a deviné qui sera la victime des Loups-Garous cette nuit* ». Le Devin peut alors désigner un joueur au Meneur de Jeu avant de se rendormir. Si le Devin utilise son pouvoir, lorsque les Loups-Garous se réveilleront lors de cette nuit, le Meneur de Jeu leur désignera le joueur qu'ils ont alors l'obligation de choisir pour victime cette nuit-là. S'il s'agit d'un Loup-Garou, ses confrères doivent quand même le choisir pour victime ! Ceci est également valable s'il n'y a plus que deux Loups-Garous en jeu, le Loup-Garou désigné étant trop surpris par l'attaque de son partenaire pour pouvoir se défendre. Si la victime pressentie par le Devin est le dernier Loup-Garou, le Devin s'est toutefois trompé dans sa prédiction et il n'y a aucun mort cette nuit-là (sauf si, par exemple, la Sorcière décide d'utiliser son poison...), le Loup-Garou ne pouvant choisir aucune victime ce tour-ci. Une fois que le Devin a utilisé son pouvoir, il le meneur de jeu ne l'appelle plus lors des nuits suivantes.

- *Dans le cas où un joueur incarnant un Loup-Garou est désigné par le Devin et par le Trappeur la même nuit, il ne peut pas être sauvé par le piège du Trappeur, en effet, un Loup-Garou n'est jamais chez lui pendant la nuit !*

- *Le Devin n'a pas le droit de se désigner lui-même pour être la victime des Loup-Garous.*

## **La Diseuse de bonne aventure**

### *Description*

La Diseuse de bonne aventure connaît les prochains événements qui surviendront dans le Village. Hélas, elle ne pourra pas influencer directement sur leur cours...

### *Règles*

Attention, ce personnage ne peut être joué que si vous utilisez les cartes événements de l'extension « Pleine Lune ». Chaque nuit, le Meneur de Jeu appelle la Diseuse de bonne aventure en disant : « La Diseuse de bonne aventure se réveille et indique si elle veut lire l'avenir ». **Deux fois par partie**, la Diseuse de bonne aventure peut prendre connaissance des 3 prochaines cartes événements de la partie. Elle doit les reposer dans le même ordre sur la pile après en avoir découvert le contenu. Une fois que la Diseuse de bonne aventure a utilisé deux fois son pouvoir, elle n'est plus réveillée par le Meneur de Jeu.

## **Dr. Jekyll et Mr. Hyde**

### *Description*

Serviable, intelligent, fortuné, le Dr. Jekyll a tout pour être l'un des habitants les plus respectables de Thiercelieux. Hélas, il lui arrive parfois de se réveiller en pleine nuit dans un état second. Lorsque le Dr. Jekyll devient Mr. Hyde, les habitants de Thiercelieux doivent s'attendre à ce que la nuit soit particulièrement sanglante...

### *Règles*

Chaque nuit, le Meneur de Jeu lance un dé (à six faces). Sur un résultat de 2 à 5, rien ne se passe et la nuit continue normalement. Sur un résultat de 1, le Meneur de jeu dit « Le Dr. Jekyll se réveille en sueur. En fait, il est devenu Mr. Hyde et me désigne en silence le joueur qu'il désire assassiner. » Le joueur désigné par Mr. Hyde sera retrouvé mort le lendemain matin. Le Meneur de Jeu ne précisera toutefois pas quel joueur a été tué par les Loups-Garous et quel joueur a été tué par Mr. Hyde. Si le résultat du dé est de 6, le meneur de jeu dit « Le Dr. Jekyll se réveille ». Le Meneur de jeu lui désigne alors de la main tous les personnages qui ont été tués dans la nuit (notez la différence avec la Sorcière qui ne peut connaître que la victime des Loups-Garous). Le Dr. Jekyll doit alors désigner l'un de ces joueurs qui sera sauvé. Une fois son action accomplie, le Dr. Jekyll ou Mr. Hyde peut se rendormir.

- *Le Meneur de jeu lance le dé à chaque nuit. Le Dr. Jekyll et Mr. Hyde peut donc être le Dr. Jekyll une nuit et Mr. Hyde la nuit suivante.*
- *La victime de Mr. Hyde est également montrée à la Sorcière qui peut choisir de la guérir si elle dispose encore de sa potion de guérison. Le Meneur de Jeu ne précisera pas à la Sorcière qui a été mangé par les Loups-Garous ou tué par Mr. Hyde.*



- *Bien qu'il puisse parfois tuer d'honnêtes habitants du Village, le Dr. Jekyll et Mr. Hyde gagne toujours avec les Villageois et jamais avec les Loups-Garous. A lui d'utiliser ses transformations en Mr. Hyde pour tenter d'éliminer des Loups-Garous !*

## **L'Espion**

### *Description*

L'Espion peut s'introduire secrètement chez les personnages les plus importants du Village et tenter de les influencer dans leurs agissements. Espérons que ceux-ci sauront écouter l'Espion, car celui-ci pourrait bien s'avérer être un allié essentiel dans la traque au Loups-Garous.

### *Règles*

L'Espion peut se réveiller la nuit en même temps qu'un autre personnage (à l'exception des Loups-Garous). L'Espion doit signaler clairement au Meneur de jeu et à cet autre personnage qu'il est réveillé. S'il le souhaite, l'Espion peut tenter (en silence bien entendu) d'influencer la manière dont cet autre personnage va jouer à ce tour-ci (par exemple, il peut se réveiller en même temps que la Sorcière pour tenter de la convaincre d'empoisonner l'un des joueurs). L'Espion se rendort en même temps que le personnage avec lequel il a choisi de se réveiller. L'Espion peut utiliser son pouvoir trois fois dans la partie mais au maximum une fois par nuit. Il peut choisir de se réveiller avec différents personnages ou se réveiller plusieurs fois avec le même.

- *L'Espion ne peut pas utiliser son pouvoir pendant le tour du Corbeau.*

## **Le Fanatique**

### *Description*

Le Fanatique vit dans l'angoisse et le délire. Il recherche à démasquer les Loups-Garous pour pouvoir les dénoncer aux habitants du Village tout en étant persuadé qu'il va lui aussi bientôt se transformer en l'une de ses bêtes velues aux dents acérées. C'est pourquoi, il désire mourir sur le bûcher au moment de délivrer son terrible secret.

### *Règles*

Le Fanatique est un personnage qui possède ses propres conditions de victoire. Pour remporter la partie, le Fanatique doit être choisi par une majorité de Villageois au moment du vote de fin de journée désignant le joueur éliminé ! Avant de mourir sur le bûcher, le Fanatique peut alors dénoncer à haute voix les joueurs qu'il suppose être les Loups-Garous. Si le Fanatique parvient à citer le nom de tous les Loups-Garous sans accuser à tort un autre joueur, le Meneur de Jeu déclare immédiatement que le Fanatique remporte la partie. Le Fanatique est en effet si convaincant que les autres joueurs n'ont plus aucun doute sur l'identité des Loups-Garous et, tout en étant exécuté, il devient le héros du Village pour avoir percé le mystère (et ceci même dans le cas où les Loups-Garous finiraient la partie en étant plus nombreux que les autres personnages). En revanche, si le Fanatique se trompe dans ses accusations, le Meneur de Jeu l'accuse de mensonge (sans préciser ce qui est juste ou faux), opinion qui se répand rapidement dans le

Village et la partie continue de manière ordinaire (le Fanatique est alors éliminé normalement). Comme la Petite Fille, le Fanatique a le droit d'entrouvrir les yeux pendant la nuit pendant le tour des Loups-Garous pour chercher à en connaître l'identité.

- *Si le Fanatique meurt de n'importe quelle autre manière (dévoré par les Loups-Garous, balle du Chasseur, poison de la Sorcière, mort par amour, ...), il ne peut proférer aucune accusation avant de mourir et est éliminé normalement.*
- *Si le Fanatique survit alors que tous les Loups-Garous ont été éliminés, il n'est pas considéré comme ayant remporté la partie avec les autres Villageois car il passera le reste de sa vie dans la tourmente et dans la peur de se transformer en Loup-Garou.*
- *Si le Fanatique est l'un des deux Amoureux, l'autre Amoureux est également déclaré vainqueur lorsque le Fanatique meurt sur le bûcher en réussissant à dénoncer les Loups-Garous (précision ultime : l'autre Amoureux est également déclaré vainqueur s'il est toujours en vie en fin de partie alors que tous les Loups-Garous ont été éliminés même si le Fanatique ne peut être déclaré vainqueur car il n'a pas réussi à mourir en héros).*
- *Lors du vote de fin de journée pour déterminer qui sera le joueur éliminé, le Fanatique est obligé de désigner un joueur. Il ne peut se désigner lui-même.*

## Le Graphologue

### *Description*

Tous les talents sont utiles pour démasquer les Loups-Garou. Le Village a donc récemment fait appel à un Graphologue pour tenter de savoir quels sont ceux qui tiennent leur plume dans des pattes velues...

### *Règles*

Avant que la partie ne commence mais après que tous les joueurs aient pris connaissance de leur identité, chacun écrit en secret le nom de son personnage sur un bout de papier (la Voyante écrit « Voyante », un Loup-Garou écrit « Loup-Garou », un Simple Villageois « Simple Villageois », etc.). Chaque joueur doit utiliser son écriture normale et ne pas chercher à la modifier. Le Meneur de Jeu ramasse ensuite tous les billets et en fait un tas auquel seul lui a accès. Chaque nuit, le Meneur de Jeu tire au hasard l'un des bouts de papier du tas et appelle le Graphologue en disant : « Le Graphologue se réveille et prend connaissance du morceau de papier que je lui montre ». Après avoir pu examiner le morceau de papier, le Graphologue se rendort et le Meneur de Jeu jette cet indice (il ne le replace pas dans le tas).

- *Pendant la mise en place de la partie, le Graphologue écrit le nom de son personnage sur un morceau de papier comme tous les autres joueurs de la partie.*

## L'Homme des Bois

### *Description*

L'Homme des Bois ressemble à un Simple Villageois bien que son torse soit particulièrement velu et que ses rêves soient très agités les nuits de pleine lune. En fait, l'Homme des Bois est l'enfant d'un Loup-Garou et d'une honnête Villageoise. L'Homme des Bois présente certains

symptômes de lycanthropie mais reste plus proche du bon Villageois que de la bête affamée, à moins qu'il ne soit mordu...

### *Règles*

L'Homme des Bois commence la partie comme un simple Villageois. Si lors d'une nuit, les Loups-Garous décident de le dévorer, il n'est toutefois pas tué et se réveillera normalement le lendemain matin. En outre, il se réveillera en même temps que les Loups-Garous dès la nuit suivante, puisqu'il est désormais considéré comme étant l'un d'entre eux ! Lorsque l'Homme des Bois est choisi par les Loups-Garous au cours d'une nuit et une fois ces derniers rendormis, le Meneur de Jeu remplace discrètement sa carte par une carte Loup-Garou et touche discrètement l'Homme des Bois pour lui indiquer sa transformation. Les Loups-Garous découvriront donc uniquement lors de la prochaine nuit qu'un nouveau venu les a rejoints ! Tant que l'Homme des Bois ne s'est pas transformé en Loup-Garou, il gagne la partie (avec les autres Villageois survivants) si tous les Loups-Garous ont été éliminés. Après sa transformation, l'Homme des Bois remporte la partie (avec les Loups-Garous encore en vie) si tous les autres Villageois ont été éliminés. Si l'Homme des Bois est choisi pour être mis à mort pendant la journée, est tué par le Chasseur, empoisonné par la Sorcière ou meurt d'amour, il est éliminé comme n'importe quel autre personnage ordinaire.

- *Pour que le Meneur de Jeu ne commette pas d'erreur, il est important qu'il sache qui est l'Homme des Bois dès le début de la partie. Au cours du tour de préparation, le Meneur de Jeu demandera donc à l'Homme des Bois de lui faire un geste afin qu'il puisse clairement l'identifier.*

## **L'Hypnotiseur**

### *Description*

Deux fois par partie, l'Hypnotiseur a le pouvoir d'obliger un joueur à se comporter selon sa volonté. Lors des votes, ce pouvoir peut se révéler décisif...

### *Règles*

Chaque nuit, le Meneur de Jeu dit « *L'Hypnotiseur se réveille et m'indique s'il désire utiliser son pouvoir* ». L'Hypnotiseur peut alors désigner un joueur qu'il va envoûter pendant son sommeil. Immédiatement après avoir indiqué au Meneur de Jeu le joueur sur lequel il souhaite utiliser son pouvoir, l'Hypnotiseur désigne encore un deuxième joueur au Meneur de Jeu. Ce second joueur sera la « victime » du joueur hypnotisé. L'Hypnotiseur se rendort ensuite (le joueur hypnotisé ne connaît donc pas l'identité de l'Hypnotiseur). Le Meneur de Jeu touche alors discrètement le joueur hypnotisé qui se réveille immédiatement. Le Meneur de Jeu lui indique alors quel est le deuxième joueur choisi par l'Hypnotiseur. Une fois qu'il a identifié « sa victime », le joueur hypnotisé se rendort. N'oubliez pas que toutes ces opérations doivent s'effectuer en silence ! Durant la prochaine journée, le joueur hypnotisé à l'interdiction d'accuser un autre joueur que « sa victime ». Le joueur hypnotisé devra en outre désigner « sa victime » au moment du vote en fin de journée pour déterminer le joueur éliminé ce tour-ci. Ceci est vrai même si le joueur hypnotisé et « sa victime » sont les Amoureux ou deux Loups-Garous. Un joueur n'est hypnotisé que pour un jour. **L'Hypnotiseur ne peut utiliser son pouvoir que deux fois par partie.** Une

fois que l'Hypnotiseur a utilisé ses deux actions, le meneur de jeu ne l'appelle plus lors des nuits suivantes.

- *S'il le désire, l'Hypnotiseur peut se désigner lui même pour être la « victime » du joueur hypnotisé.*
- *Au moment du vote de fin de journée pour déterminer quel joueur sera éliminé, l'Hypnotiseur n'est pas obligé de désigner le même joueur qu'il a choisi pour être la « victime » du joueur hypnotisé.*

## **L'Immortel**

### *Description*

L'Immortel ne peut pas être tué, en tous cas pas tant qu'il est humain... Car lors de l'une de ses réincarnations, il est possible qu'il se transforme en Loup-Garou...

### *Règles*

Lorsque l'Immortel est tué, le Meneur de Jeu révèle comme de coutume sa carte aux autres joueurs. Il la prend ensuite en mains ainsi qu'une carte Loup-Garou non utilisée. Il présente alors ces deux cartes faces cachées à l'Immortel qui en choisit une dont il prend connaissance en secret. Si l'Immortel a tiré la carte Loup-Garou, il joue désormais avec les Loups-Garous. S'il est tué au cours de la suite de la partie, il sera définitivement éliminé. Si l'Immortel a tiré la carte de l'Immortel, il continue à jouer avec les Villageois. S'il est tué à nouveau plus tard dans la partie, on recommence la procédure indiquée ci-dessus.

## **L'Imposteur**

### *Description*

L'imposteur est toujours aux aguets. Pour éviter d'être la prochaine victime des Loups-Garous ou de la vindicte populaire, il est prêt à tout. Quitte à envoyer un pauvre innocent à la mort à sa place et à lui voler son identité.

### *Règles*

Lorsqu'il est tué, au moment où le Meneur de Jeu retourne sa carte pour la montrer aux autres joueurs, l'Imposteur désigne un joueur encore en vie. Il prend alors immédiatement connaissance de la carte de ce joueur (en secret) et la pose devant lui. Il continuera la partie sous cette nouvelle identité. Le joueur qui s'est vu prendre sa carte par l'Imposteur est immédiatement éliminé du jeu. Lorsque le joueur qui jouait l'Imposteur est tué à nouveau, il est définitivement éliminé de la partie (sauf s'il s'agit de l'Ame en peine...).

## Le Justicier

### *Description*

Le Justicier n'est pas là pour perdre son temps. Si le Village ne désigne pas de coupable, c'est lui qui fera sa propre justice. Et si les Loups-Garous tardent à se manifester, il en profitera pour aller faire le ménage à sa façon...

### *Règles*

Si, pour une raison ou pour une autre, il n'y a pas eu de mort pendant une journée, le Justicier se réveille dès que tous le Village s'est endormi. Le Meneur de Jeu dit « Le Justicier se réveille et va faire sa propre loi. Il me désigne un joueur qu'il souhaite assassiner ». Le joueur désigné est donc éliminé.

Si lors de la nuit, pour une raison ou pour une autre, il n'y a pas eu de mort, le Justicier est le dernier personnage à se réveiller et il peut là aussi, éliminer un joueur de son choix.

- *Il peut arriver que le Justicier se réveille deux fois dans la même nuit.*
- *Si le Justicier désigne un joueur qui a déjà été sauvé pendant la même nuit (par exemple par la potion de Guérison de la Sorcière), ce joueur est désormais mort puisqu'il a été tué à nouveau par le Justicier.*
- *Il peut néanmoins arriver qu'il n'y ait aucun mort à l'issue d'une nuit, par exemple si le Justicier désigne un joueur qui est protégé (par exemple un joueur qui aurait été béni par le Prêtre).*

## La Lectrice de rêves

### *Description*

La Lectrice de rêves essaie de deviner l'identité des habitants du Village dans leur sommeil. Ses rêves sont toutefois souvent confus car son don n'excédera jamais la précision de la boule de cristal de la Voyante.

### *Règles*

Chaque nuit, le Meneur de Jeu dit « La Lectrice de rêves se réveille et tente de sonder les rêves d'un habitant du Village ». La Lectrice de rêves désigne alors un joueur. Le Meneur de Jeu touche alors discrètement ce joueur pour qu'il sache que la Lectrice de rêves est en train d'essayer de découvrir ses pensées. Le joueur devra alors mimer le personnage qu'il incarne à la Lectrice de rêves afin de lui permettre de deviner qui il est. Rien n'oblige le joueur à montrer la vérité (par exemple, un Loup-Garou pourra très bien essayer de se faire passer pour la Voyante). Un joueur peut aussi profiter de cet instant pour essayer de transmettre d'autres informations à la Lectrice de rêves (par exemple, montrer un autre joueur et mimer son identité). La difficulté réside dans le fait que le joueur qui mime doit conserver les yeux fermés (même s'il est le Détective ou le Chef de meute), rester silencieux et n'a pas le droit de se lever (si les joueurs sont assis). Après 20 secondes au maximum, le Meneur de Jeu dit « La Lectrice de rêve a terminé de sonder vos songes pour cette nuit et se rendort. » Le joueur qui a effectué le mime se rendort également et la nuit se poursuit normalement.

- *La Lectrice de rêves a le droit de sonder plusieurs fois les songes d'un même joueur au cours d'une partie.*

## Le Mage

### *Description*

Grâce à sa connaissance de la magie, le Mage possède la capacité de disparaître ou de faire disparaître quelqu'un pendant un jour complet. Ce pouvoir peut s'avérer fort utile dans la lutte contre les Loups-Garous car il permet soit d'en faire disparaître un momentanément soit de protéger un personnage en l'éloignant du Village pendant une nuit et journée...

### *Règles*

Lors de chaque nuit, le Meneur de Jeu dit « *Le Mage se réveille et m'indique s'il désire utiliser ses pouvoirs pour faire disparaître quelqu'un* ». **Une seule fois dans la partie**, le Mage peut désigner un joueur (y compris lui-même) qui disparaîtra momentanément. Le joueur désigné est alors invité par le Meneur de Jeu à sortir de la pièce immédiatement. Il ne sera autorisé à revenir en jeu qu'au début de la prochaine nuit, juste avant l'endormissement du Village. Pendant qu'il est hors de la pièce, le joueur qui a disparu n'a pas le droit de suivre le déroulement du jeu d'une manière ou d'une autre. S'il s'agit d'un personnage qui doit se réveiller pendant la nuit, le Meneur de Jeu appellera quand même ce personnage pour faire croire qu'il est toujours en jeu et entretenir la confusion mais il n'y aura naturellement aucun effet.

- *Lorsqu'il est « hors jeu », un joueur ne peut naturellement ni participer aux discussions ni désigner le joueur qui sera éliminé lors de la journée. Ce joueur ne peut pas non plus être désigné par un personnage (Voyante, Sorcière, Chasseur, Trappeur), être la victime des Loups-Garous ou être choisi pour être éliminé pendant la journée.*

## Le Magistrat

### *Description*

Chaque matin, le Magistrat a le pouvoir d'accorder l'immunité à un joueur qui ne pourra alors pas se faire accuser pendant la journée à venir.

### *Règles*

Chaque nuit, le Meneur de Jeu dit « *Le Magistrat se réveille et m'indique s'il souhaite accorder l'immunité à un joueur pour la journée à venir.* » Si c'est le cas, le Magistrat désigne au Meneur de Jeu le joueur à qui il souhaite accorder l'immunité. Ensuite de quoi, le Magistrat se redort. Au moment où le Village se réveille, le Meneur de Jeu annonce le nom de l'éventuel joueur qui a reçu l'immunité. A la fin de la journée, au moment de choisir le joueur qui sera éliminé, personne ne pourra désigner le joueur ayant reçu l'immunité. Durant une partie, le Magistrat ne peut pas désigner deux fois le même joueur pour recevoir l'immunité. Il ne peut en outre pas se désigner lui-même. Le Magistrat n'est pas obligé d'utiliser son pouvoir toutes les nuits.

- *Le joueur qui a reçu l'immunité participe comme d'habitude aux discussions et au vote pendant la journée durant laquelle il en bénéficie.*
- *L'immunité ne dure qu'une journée et ne se prolonge évidemment pas pendant la nuit...*
- *Si un joueur hypnotisé a reçu l'ordre de désigner le joueur ayant reçu l'immunité, il doit tout de même le désigner lors du vote mais celui-ci ne sera pas pris en considération.*

## **Le Maire**

### *Description*

Le Maire veille sur tous les citoyens du Village de Thiercelieux. Comme tous les villages qui se respectent, Thiercelieux possède son Fou, son Ivrogne, son Vieux et sa Prostituée...

### *Règles*

Avant même le tour de préparation, une fois que tous les joueurs ont pris connaissance de leur carte de personnage, le Meneur de Jeu prend les cartes de caractère en main et demande une première fois aux joueurs de fermer les yeux. Il invite alors le Maire à ouvrir les yeux et lui fait piocher, au hasard, une première carte de caractère. Le Maire révèle la carte de caractère au Meneur de Jeu et lui indique à quel joueur il souhaite l'attribuer. Le Maire pioche ensuite au hasard une seconde carte de caractère dans les mains du meneur de jeu et l'attribue de la même façon à un second joueur. Le Maire distribuera le même nombre de carte de caractère que de carte Loup-Garou en jeu (le Chef de Meute compte comme une carte Loup-Garou). Le Maire n'a pas le droit d'attribuer deux cartes de caractère ou plus à un même joueur. Une fois les cartes de caractère distribuées, le Meneur de Jeu invite tous les joueurs à rouvrir les yeux et révèlent les cartes de caractères qui ont été tirées et à qui le Maire les a attribuées. Pendant toute la durée de la partie, le joueur concerné par une carte de caractère devra, autant que possible, en tenir compte dans sa manière de se comporter, de parler, etc...

- *Les cartes de caractère et les cartes de personnage sont deux choses bien distinctes. Ainsi, un personnage béni par le Prêtre devient un Simple Villageois mais conserve son éventuelle carte de caractère.*
- *Le Maire peut s'auto-attribuer une cartes de caractère.*

Les différentes cartes de caractères sont brièvement présentées ci-dessous :

### **L'Aveugle**

L'Aveugle garde les yeux fermés tout au long de la partie. Il n'a le droit de les ouvrir que la nuit pour exercer l'éventuel pouvoir de son personnage (Voyante, Loup-Garou, ...). Remarque : si l'Aveugle est la Petite Fille ou le Fanatique, il a tout de même le droit d'entrouvrir les yeux la nuit pendant le tour des Loups-Garous car, en réalité, le personnage se fait passer pour un aveugle la journée pour mieux tromper les Loups-Garous !

### **Le Baba-Cool**

En toute circonstance, le Baba-Cool reste calme et décontracté. « Cool, y'a pas de lézard ! Y'a eu un mort ? C'est des trucs qui arrivent.. ».

### **Le Banlieusard**

Le Banlieusard utilise surtout l'argot et le verlan pour d'exprimer : « Yo man, les Loups-Garous, on va les niquer mon frère ».

### **Le Barde**

A chaque fois que le Barde prend la parole, il le fait en chantant !

**Le Beg**

Le Beg ne peut aligner trois mots sans bégayer !

**Le Bourgeois**

Le Bourgeois utilise un langage extrêmement précieux pour s'exprimer.

**Le Comique**

Chaque matin, juste après que la victime ait été découverte, le Comique se sent obligé de raconter une histoire drôle afin de détendre l'atmosphère dans le Village.

**L'Efféminé**

Si l'Efféminé est joué par un homme, il devra adopter un comportement féminin. En revanche, si ce caractère est donné à une femme, elle devra se comporter de manière très viril et masculine pendant la partie.

**L'Etranger**

L'Etranger ne s'exprime que dans une langue étrangère ou alors, dans la langue des autres joueurs mais avec un très fort accent.

**Le Fou**

La journée, le Fou se prend pour un Loup-Garou. Il peut en imiter les cris, la gestuelle,...

**L'Ivrogne**

L'Ivrogne est toujours bourré et n'est jamais poli avec les autres habitants du Village. Au début de chaque nuit, juste avant l'endormissement du Village, l'Ivrogne boit d'un trait un petit verre d'alcool s'il y en a à disposition.

**Le Muet**

Le Muet ne peut pas parler. Il n'arrive à communiquer qu'avec des signes.

**Le Parieur**

Avant le début de la partie, le Parieur désigne un joueur qu'il suppose être un Loup-Garou. Il peut choisir de parier une somme allant de 10 centimes à un franc. Si, à la fin de la partie, il s'avère que le Parieur avait raison, chaque autre joueur (Meneur de Jeu y compris) doit lui donner la somme qu'il a pariée. Si, en revanche, le Parieur s'est trompé, il doit donner le montant qu'il a parié à tous les autres joueurs ayant participé à la partie (Meneur de Jeu y compris). Attention, c'est la carte possédée par le joueur à la fin de la partie qui compte. Par exemple, si au début de la partie, le joueur était l'Homme des Bois et s'est transformé en Loup-Garou pendant la partie, le Parieur a gagné son pari.

**Le Peureux**

Le Peureux a une trouille folle des histoires de Loups-Garous, de Sorcières, etc. Il en est convaincu, la prochaine victime, c'est lui !



### **La Prostituée**

Au début de chaque nuit, juste avant l'endormissement du Village, la Prostituée enlève un vêtement supplémentaire... Si un Loup-Garou a été tué pendant la journée, elle est en revanche autorisée à en remettre un.

### **Le Religieux**

Pendant les discussions de la journée, le Religieux n'arrête pas d'évoquer Dieu pour que cesse la malédiction qui s'abat sur le Village de Thiercellieux. Chaque soir, juste après qu'un des personnages ait été conduit au bûcher, il n'oubliera pas d'effectuer sa prière quotidienne.

### **Le Ronfleur**

Pendant la nuit, le Ronfleur émet des bruits insupportables...

### **Le Séducteur**

Le Séducteur essaie de charmer toutes les personnes de sexe opposé présentes autour de la table.

### **Le Sportif**

Pendant la journée, le Sportif ne doit cesser de faire des exercices physiques (pompes, abdominaux, stretching, etc.).

### **Le Toqué**

Le Toqué a un ou plusieurs TOC (troubles obsessionnels compulsifs) pendant toute la durée de la partie.

### **Le Vieux du village**

Lorsqu'il s'exprime, le Vieux du village fait toujours référence à des éléments de son passé. Exemple : « *Les Loups-Garous semblent de retour. Je me souviens, en 1940, il y avait déjà eu des histoires semblables. La pauvre Julie avait été trouvée dans son lit, à moitié dévorée...* ».

Une fois que les joueurs ont été informés des cartes de caractères tirées et des personnes à qui elles ont été attribuées, la partie peut débuter normalement avec le tour de préparation.

## **Le Maître du Destin**

### *Description*

Le Maître du Destin peut influencer sur les événements qui vont survenir dans le Village de Thiercellieux. Espérons qu'il parvienne à éviter le pire aux habitants du Village...

### *Règles*

Attention, ce personnage ne peut être joué que si vous utilisez les cartes événements de l'extension « Pleine Lune ». Chaque nuit, le Meneur de Jeu appelle le Maître du Destin en lui présentant la prochaine carte événement et en disant : « Le Maître du Destin se réveille et prend connaissance de la prochaine carte événement. Le Maître du Destin m'indique s'il veut que je

remette cette carte en dessus ou en dessous de la pile. » D'un geste de la main (pouce vers le haut pour indiquer que la carte doit être replacée au-dessus de la pile, pouce vers le bas pour indiquer que la carte doit être mise sous la pile), le Maître du Destin fait part de son choix au Meneur de jeu puis se rendort.

## **Le Marchand de Sable**

### *Description*

Chaque soir, le Marchand de Sable passe dans le Village pour tenter de faire oublier aux Villageois leur cauchemars remplis de bêtes féroces...

### *Règles*

Chaque nuit, le Meneur de Jeu dit « *Le Marchand de Sable se réveille et me désigne un Villageois qui, quoi qu'il ne pourra pas se réveiller pendant la nuit.* » Le Marchand de Sable se rendort et le Meneur de Jeu avertit ensuite le joueur qui a été choisi par le Marchand de Sable en le touchant discrètement. Ce joueur ne se réveillera pas cette nuit-ci. Par exemple, si le personnage désigné est la Voyante, celle-ci ne pourra pas connaître l'identité d'un joueur pendant cette nuit. S'il s'agit de la Petite Fille, celle-ci ne pourra pas essayer d'espionner les Loups-Garous. S'il s'agit d'un Loup-Garou, celui-ci ne se réveillera pas non plus pendant la nuit ! Le Marchand de Sable peut désigner plusieurs fois le même joueur au cours d'une partie mais jamais lors de deux nuits successives. Le Marchand de Sable ne peut en aucun cas se désigner lui-même.

- *Le Meneur de Jeu appellera tout de même comme d'habitude tous les personnages pendant la nuit mais le joueur endormi par le Marchand de Sable ne se réveillera pas lorsqu'il est appelé.*

## **Le Mathématicien**

### *Description*

Grâce à ses savants calculs, le Mathématicien se révèle très précieux dans la chasse aux Loups-Garous... à moins que ces derniers ne le dévorent avant qu'il ne parvienne à percer le mystère de ses équations !

### *Règles*

Si vous introduisez le personnage du Mathématicien dans le Jeu, pendant le Tour de préparation, le Meneur de Jeu doit demander à tous les Loups-Garous de lui faire un signe afin qu'il connaisse immédiatement leur identité. Chaque nuit, le Meneur de Jeu dit « *Le Mathématicien se réveille et désigne en silence l'un des habitants du Village* ». Le Meneur de Jeu doit alors indiquer au Mathématicien (toujours en silence) à quelle distance se trouve le Loup-Garou le plus proche du joueur ainsi désigné, sans préciser si le Loup-Garou se trouve sur la gauche ou la droite de ce joueur. Après cela, le Meneur de Jeu demande au Mathématicien de se rendormir.

Exemple n°1 : x x L x L x X x x L

Exemple n°2 : L x x X x x L L

Avec : x = Villageois ; X = joueur désigné par le Mathématicien ; L = Loup-Garou

Dans l'exemple n°1, le Loup-Garou le plus proche se trouve deux sièges sur la gauche du joueur désigné par le Mathématicien. Le Meneur de Jeu montre donc un 2 (avec ses doigts) au Mathématicien. Dans l'exemple n°2, un Loup-Garou se trouve à trois sièges sur la droite du joueur désigné par le Mathématicien et un autre sur sa gauche à la même distance. Le Meneur de Jeu indique un 3 au Mathématicien. Si le joueur désigné par le Mathématicien est lui-même un Loup-Garou, le Meneur de Jeu indique la distance qui sépare ce joueur du Loup-Garou le plus proche, s'il n'y a d'autre Loup-Garou en jeu, le Meneur de Jeu indique alors un zéro.

- *Attention, seuls les joueurs présents autour de la table (et encore en vie lors de la journée précédente) comptent dans le décompte.*
- *Si aucun Loup-Garou n'est présent autour de la table (ce qui peut se passer si le Loup-Garou a disparu par le pouvoir du Mage), le Meneur de Jeu indique également un zéro au Mathématicien.*
- *Le Meneur de jeu doit faire attention à ne pas désigner ostensiblement et successivement les différents joueurs pour s'aider à calculer la distance afin de ne pas rendre la tâche du Mathématicien trop facile.*

## Le Mauvais Esprit

### *Description*

Alors que Cupidon s'emploie à répandre l'amour dans le Village de Thiercelieux, le Mauvais Esprit y sème le trouble et fait naître la haine entre les habitants...

### *Règles*

Pendant le Tour de préparation, le Meneur de Jeu dit « Le Mauvais Esprit se réveille et me désigne deux joueurs qui vont se détester ». Le Mauvais Esprit doit alors désigner deux joueurs puis se rendort immédiatement. Le Meneur de Jeu touche alors discrètement les deux joueurs désignés par le Mauvais Esprit en disant : « Les deux Villageois que je viens de se frôler se réveillent, se reconnaissent puis se rendorment, ils se détesteront jusqu'à la fin de la partie ». Si, à la fin de la partie, ces deux ennemis sont encore en vie (car ils appartiennent au camp des vainqueurs), ils sont tous les deux éliminés. Les deux ennemis ne sont pas obligés de voter l'un contre l'autre pendant la journée, simplement, chacun doit faire en sorte d'éliminer l'autre avant la fin de la partie de la manière à conserver intact ses chances de victoire. Si les deux ennemis sont exactement les mêmes que les deux amoureux, les deux sorts s'annulent et il n'y a ni ennemis ni amoureux durant cette partie.

- *Le Mauvais Esprit peut se désigner lui-même s'il le souhaite.*

## Le Prêtre

### *Description*

Le Prêtre a le pouvoir de désenvoûter un personnage de la malédiction qui le frappe ou de lui retirer ses pouvoirs occultes. S'il bénit un Villageois, il lui donne en outre la capacité d'échapper une fois à la mort d'une manière extrêmement chanceuse (les Loups-Garous n'avaient finalement pas très faim cette nuit, la balle du Chasseur est passée de peu à côté, le personnage n'était pas vraiment amoureux, la Sorcière s'est trompé de recette pour sa potion mortelle, le bûcher du village ne s'est pas enflammé, etc.).

### *Règles*

Le Prêtre se réveille pendant le Tour de préparation. Le meneur dit « *Le Prêtre se réveille et désigne un joueur qui recevra la grâce de Dieu* ». Le Prêtre n'a pas le droit de se désigner lui-même. Le meneur montre alors la carte du joueur qui a été béni au Prêtre et la remplace immédiatement par une carte de simple Villageois. Le meneur de jeu invite alors le Prêtre à se rendormir et touche discrètement le joueur qui a été béni dans le dos pour l'avertir qu'il est désormais un simple et honnête Villageois. La grâce divine a en effet fait disparaître l'éventuelle malédiction qui frappait ce personnage ou les possibles pouvoirs secrets qu'il détenait. En outre, la bénédiction du Prêtre apporte un second privilège au joueur qui a été désigné pour la recevoir. La **première** fois que ce joueur sera tué lors de la partie, **et pour autant que le joueur n'était pas un Loup-Garou ou l'Homme des Bois avant d'être béni** (c'est-à-dire avant que sa carte n'ait été échangée), il échappera à la mort, quelle que soit la raison pour laquelle il aura été tué (dévoré par les Loups-Garous, exécuté lors de la journée, poison de la Sorcière, mort par amour, balle du Chasseur). Si, par exemple, le joueur est choisi par les Loups-Garous pour être dévoré, le meneur de jeu expliquera simplement qu'il n'y a pas eu de mort cette nuit-là.

- *Si des personnages comme la Voyante ou la Sorcière sont retirés du jeu après avoir été bénis par le Prêtre, il est toutefois recommandé au meneur de jeu d'entretenir la confusion en continuant d'appeler ces personnages (dans le vide) lors de l'ensemble de la partie.*
- *Si le joueur qui est désigné pour recevoir la bénédiction est déjà un Simple Villageois, sa carte n'a évidemment pas besoin d'être changée mais le joueur reçoit tout de même le privilège d'échapper une fois à la mort au cours de la partie.*

## Le Tavernier

### *Description*

A la Taverne, les derniers événements survenus dans le Village sont débattus avec passion par les habitués. Le Tavernier se mêle volontiers aux discussions et son influence sur ce qui se dit et se passe dans le Village est donc importante.

### *Règles*

Lors de chaque nuit, le Meneur de Jeu dit « *Le Tavernier se réveille et m'indique si des clients sont présents à la Taverne ce matin* ». **Deux fois par partie**, le Tavernier peut alors désigner en silence au Meneur de Jeu à tour de rôle un nombre quelconque de joueurs. Si le Tavernier a utilisé sa capacité, lorsque le Village se réveille, après avoir révélé l'identité des éventuels morts

pendant la nuit (et après avoir communiqué le nom du joueur qui a reçu l'immunité pour la journée si le Magistrat est joué), le Meneur de Jeu indique à haute voix le nom des joueurs (y compris celui du Tavernier) qui vont se retrouver à la Taverne ce matin. Ces joueurs doivent alors se rendre tous ensemble dans une pièce séparée où ils pourront discuter librement pendant deux minutes. Pendant ce temps, les joueurs qui n'ont pas été convoqués à la Taverne doivent rester en silence autour de la table de jeu. Une fois les deux minutes écoulées, le Meneur de Jeu rappelle les joueurs qui se trouvent à la Taverne et la journée se poursuit normalement (tous les joueurs peuvent maintenant discuter entre eux puis désigner un coupable). Pendant qu'ils sont à la Taverne, les joueurs peuvent s'échanger toutes les informations qu'ils souhaitent (vraies ou fausses) mais aucun joueur n'a le droit de montrer sa carte de personnage aux autres joueurs. Le Tavernier n'est pas obligé de désigner les mêmes joueurs lors des deux fois où il utilise sa capacité. Il est obligé de désigner au moins un autre joueur que lui (il n'y a en revanche pas de limite supérieure). Une fois que le Tavernier a utilisé sa capacité deux fois dans la partie, il n'est plus appelé par le meneur de jeu lors des nuits suivantes.

- *Afin de se rappeler qui il doit appeler pour aller à la Taverne, il est recommandé au Meneur de Jeu de noter sur une feuille de papier le nom des joueurs que le Tavernier lui désigne pendant la nuit. Le meneur de jeu ne doit pas oublier d'appeler également le Tavernier pour prendre part aux discussions.*
- *Le Tavernier participe en effet toujours aux discussions de la Taverne. Le meneur de jeu prendra garde à ne pas appeler systématiquement le Tavernier en premier, respectivement en dernier, lorsqu'il communique la liste des joueurs qui se rendent à la Taverne, ceci afin de ne pas éveiller trop de soupçons quant à son identité.*

## **Le Traître**

### *Description*

Parmi les habitants de Thiercelieux, un Traître cupide aide les Loups-Garous à trouver chaque nuit de la chaire tendre à manger. Tout ça en espérant lui-même échapper à leurs crocs acérés...

### *Règles*

Le traître est un Simple Villageois qui gagne avec les Loups-Garous. Pendant le Tour de préparation, le Meneur de Jeu demande au Traître de lui faire un signe de la main afin de connaître son identité. Si le Traître est le seul Villageois encore en vie en compagnie des Loups-Garous, les Loups-Garous et le Traître remportent la victoire. A noter que le Traître est considéré comme un Simple Villageois et joue exactement comme eux. Il ne se réveille pas pendant la nuit avec les Loups-Garous et vote chaque jour avec le reste du Village pour désigner le joueur qui sera conduit au bûcher.

- *Si vous jouez avec le Traître et l'Homme des Bois, retirez une carte Loup-Garou par rapport au nombre indiqué dans les règles.*
- *Le fait d'être Traître est considéré comme un pouvoir. Par exemple, si l'Ancient est éliminé par les Villageois durant la journée, le Traître devient un Simple Villageois normal (qui gagne avec les Villageois).*

# Le Transformiste

## Description

Le Transformiste a de nombreux talents... car il possède de multiples identités ! Nuit après nuit, il se glisse dans la peau d'un nouveau personnage afin d'aider les autres Villageois à éliminer les Loups-Garous.

## Règles

Au début de la partie, faites un tas avec les cartes inutilisées à l'exception des cartes Loups-Garous et des cartes personnages suivantes : l'Ancien, l'Assassin, l'Astrologue, le Capitaine, Cassandra La Tueuse de Loups-Garous, le Chef de Meute, le Corbeau, Cupidon, le Détective, l'Homme des Bois, l'Idiot du Village, le Joueur de Flûte, le Maire, Le Mauvais Esprit, le Prêtre et le Voleur. Lors de la mort d'un personnage au cours de la partie, ajoutez immédiatement sa carte à ce tas sauf s'il s'agit d'un Loup-Garou ou de l'une des cartes de personnage précédemment citées. Chaque nuit, le Meneur du Jeu dit « *Le Transformiste se réveille et prend connaissance du personnage qu'il incarnera pendant cette nuit et la prochaine journée* ». Le Meneur de Jeu mélange alors le tas de cartes destinées au Transformiste et montre à ce dernier la carte se trouvant sous le tas. Le Meneur de Jeu doit aussi prendre connaissance de la carte. Jusqu'à son prochain tour, le Transformiste joue comme s'il possédait la carte de ce personnage. Par exemple, s'il s'agit de la carte Voyante, le Meneur de Jeu appellera la Voyante et le Transformiste pourra regarder la carte d'un des joueurs. Lorsque les pouvoirs d'un personnage sont limités à une ou plusieurs utilisations par partie (comme c'est le cas pour la Sorcière), cette limitation n'est pas appliquée au Transformiste (si le Transformiste tire plusieurs fois la carte Sorcière durant la partie, il peut utiliser une potion par nuit ; de la même manière, si le joueur qui incarnait la Sorcière avait déjà utilisé sa potion d'empoisonnement avant de mourir et que le Transformiste joue ensuite la Sorcière, il peut à nouveau décider d'utiliser cette potion). Lorsque le Transformiste incarne un personnage dont les conditions de victoire sont différentes (comme pour le Fanatique), il ne peut remporter la partie qu'en respectant les conditions propres à ce personnage (jusqu'à ce qu'il joue un personnage différent). Lors de sa mort, le Transformiste conserve l'identité du dernier personnage qu'il incarnait. Si le Transformiste est tué, le Meneur de Jeu révèle à tous les joueurs la carte du personnage que jouait actuellement le Transformiste. Ceci est surtout important dans le cas où le Transformiste incarnait l'Ame en peine.

- *Dans le cas où toutes les cartes sont jouées en début de partie, le Transformiste ne se réveille pour la première fois que lors de la nuit qui suit la mort d'un personnage dont la carte peut, selon les règles ci-dessus, appartenir au tas de cartes qui lui est destiné.*
- *Si vous ne maîtriser pas toutes les cartes personnages, vous pouvez décider d'en écarter que le Transformiste ne pourra donc pas incarner. Vous pouvez aussi utiliser la variante suivante : au début du jeu, le Transformiste incarne toujours un Simple Villageois. Dès qu'un personnage est tué et pour autant qu'il ne s'agisse pas d'un Loup-Garou (ou d'un autre personnage qui ne peut pas être incarné par le Transformiste), la carte de ce personnage est la première du tas du transformiste pour cette partie. Ce tas s'agrandit au fur et à mesure que les joueurs décèdent...*

## Le Trappeur

### *Description*

Le Trappeur traque sans relâche les Loups-Garous en plaçant des pièges devant les maisons des Villageois. Chaque nuit, il installe un piège à loups pour protéger un citoyen d'une mort atroce, en espérant du même coup éliminer l'une de ces bêtes féroces !

### *Règles*

Le Trappeur se réveille chaque nuit. Il n'est toutefois appelé par le meneur qu'à partir de la première nuit qui suit celle où un premier personnage est mort dévoré par les Loups-Garous (dans la plupart des cas, le Trappeur entre donc en jeu dès la deuxième nuit). Le meneur dit « *Le Trappeur va déposer un piège à loups devant l'une des maisons du village* ». Le Trappeur ouvre alors les yeux et désigne l'un des joueurs. Le meneur l'invite ensuite à se rendormir. Si, **au cours de la même nuit**, les Loups-Garous choisissent de dévorer le Villageois dont la maison a été protégée par le Trappeur, le joueur n'est pas dévoré et se réveillera normalement le lendemain matin. De plus, l'un des Loups-Garous est pris dans le piège et est tué sur le coup. Le premier joueur qui a été dévoré dans la partie choisit le Loup-Garou ainsi éliminé et l'indique discrètement au meneur de jeu (voici qui permet quelques splendides vengeance...). Le Trappeur n'a pas le droit de se protéger lui-même. Il peut protéger le même joueur plusieurs fois dans la partie mais **pas deux tours consécutivement**. En outre, si un Loup-Garou est tué pendant la nuit à cause d'un piège, c'est lui qui sera montré par le meneur de jeu à la Sorcière quand celle-ci se réveillera. La Sorcière pourrait donc choisir d'utiliser sa position de guérison pour sauver un Loup-Garou de la mort sans le savoir...

- *Si le Trappeur place le piège devant la maison d'un Loup-Garou, le piège n'a pas d'effet puisque le Loup-Garou était déjà parti à la recherche d'une victime...*
- *La Petite Fille étant dehors pour espionner les Loups-Garous, un piège posé par le Trappeur devant sa maison n'aura aucun effet.*

## RAPPEL DES TOURS DE JEU

### Mise en place

- *Distribution des cartes personnages*
- *Les joueurs prennent connaissance de leurs personnages*
- *Les joueurs inscrivent le nom de leur personnage sur un morceau de papier (si le Graphologue est en jeu)*

### Tour du Maire

- *Endormissement du village*
- *Le Maire*
- *Réveil du Village*

### Tour de préparation

- *Endormissement du village*
- *Le Voleur*
- *Le Prêtre*
- *La Petite Fille (le Meneur de Jeu lui demande de faire un signe de la main si le Sauveteur et/ou le Trappeur est/sont joué/s et/ou si la variante « la potion de guérison ne marche pas sur la Petite Fille » est jouée)*
- *L'Homme des Bois (le Meneur de Jeu lui demande de faire un signe de la main)*
- *Le Chef de Meute (le Meneur de Jeu lui demande de faire un signe de la main)*
- *Les Loups-Garous (le Meneur de jeu leur demande de faire un signe de la main si le Mathématicien est joué)*
- *Cupidon*
- *Les Amoureux*
- *Le Mauvais Esprit*
- *Les Ennemis*
- *L'Assassin*

### Tour normal

- *Le Justicier (s'il n'y a eu aucun mort lors de la dernière journée)\**
- *Le Transformiste\**
- *Le Marchand de Sable\**
- *Le Mage\**
- *La Lectrice de Rêves\**
- *L'Apprentie Voyante\**
- *La Voyante\**
- *Le Mathématicien\**
- *Le Couche tard\**
- *Le Sauveteur\**
- *Le Trappeur (dès qu'un premier personnage a été tué par les Loups-Garous)\**
- *Le Devin\**
- *Les Loups-Garous\*\**
- *Cassandra, La Tueuse de Loups-Garous\**
- *Dr. Jekyll et Mr. Hyde\**



- La Sorcière\*
- Le Joueur de Flûte\*
- Les joueurs charmés \*
- L'Astrologue\*
- L'Hypnotiseur\*
- La Diseuse de Bonne Aventure\* (extension « Pleine Lune »)
- Le Maître du Destin\* (extension « Pleine Lune »)
- Le Magistrat\*
- Le Tavernier\*
- Le Justicier\* (s'il n'y a eu aucun mort pendant la nuit)
- Le Corbeau (s'il a été tué pendant la journée ou la nuit **précédente**)
- *Réveil du village*
- *Carte événement (extension « Pleine Lune »)*
- *Vote*
- *Endormissement du village*

\* Le Chef de Meute (lorsqu'un Loup-Garou a été tué pendant la journée précédente) et le Détective (lorsqu'un Villageois mais pas de Loup-Garou a été tué pendant la journée précédente) ont le droit d'espionner. L'Espion peut utiliser son pouvoir.

\*\* La Petite Fille et le Fanatique ont le droit d'espionner